



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BOOKWIDGETS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP ISLAM CENDEKIA CIANJUR

Dadang Zenal Mutaqin¹, Euis Latipah², Nur Ismi Sakinah³

STAI Al-Azhary Cianjur

Email : dadangzm468@gmail.com¹, islahaza@gmail.com²,
isminursakinah979@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of using BookWidgets as a digital learning media to enhance students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) at SMP Islam Cendekia Cianjur. The background of the research stems from the low utilization of digital media by teachers and the lack of student engagement in conventional learning models. As an interactive platform, BookWidgets is considered capable of delivering material more attractively through features such as quizzes, game-based questions, visual materials, and automatic evaluation. The research employed a descriptive qualitative approach using a case study method. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving PAI teachers, students, and the vice principal for curriculum. The findings indicate that the use of BookWidgets significantly enhances students' learning motivation. The platform not only makes the learning process more enjoyable and interactive but also fosters student independence and accelerates content comprehension. The effectiveness of this media is strongly influenced by the teacher's ability to design adaptive and meaningful instruction.

Keywords: *Bookwidgets, digital learning media, learning motivation, Islamic Religious Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran *Bookwidgets* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Cendekia Cianjur. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya pemanfaatan media digital oleh guru serta kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran konvensional. *Bookwidgets* sebagai platform digital interaktif dinilai mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik melalui fitur seperti kuis, soal berbasis game, visualisasi, dan evaluasi otomatis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru PAI, siswa, dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Bookwidgets* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Media ini tidak hanya

membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mendorong kemandirian siswa serta mempercepat pemahaman materi. Efektivitas media ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang adaptif dan bermakna.

Kata kunci: *Bookwidgets*, media pembelajaran digital, motivasi belajar

Pendahuluan

Di era Revolusi Industri 5.0, digitalisasi menjadi bagian tak terpisahkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Sayangnya, pemanfaatan media pembelajaran digital di kalangan guru masih sangat terbatas. Banyak guru yang belum mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran karena keterbatasan kompetensi digital, minimnya pelatihan, dan sarana prasarana yang belum memadai, terutama di wilayah terpencil (fauzi, 2023). Padahal, teknologi digital dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa yang dihadapkan pada metode konvensional yang monoton.

Data dari Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% guru yang telah menguasai teknologi digital secara optimal (GTK Dikdasmen, 2023).

Situasi ini berkonsekuensi pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang umumnya dianggap kurang menarik karena masih bersifat tekstual dan hafalan.

Menyikapi hal ini, SMP Islam Cendekia Cianjur menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis digital melalui platform *Bookwidgets*. Platform ini memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang kuis interaktif, soal berbasis game, latihan visual, hingga evaluasi otomatis yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa. *Bookwidgets* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar, terutama pada pelajaran PAI.

Dukungan teoritis terhadap penggunaan media digital dalam pendidikan dapat ditemukan dalam pemikiran Gagné dan Briggs (1977), yang menyatakan bahwa media merupakan komponen lingkungan belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar secara aktif (Gagné, 1977). Sementara itu, Briggs

mengungkapkan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik seperti buku, gambar, dan video yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Pendekatan ini sejalan dengan model pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada penggunaan teknologi dan interaktivitas dalam proses belajar-mengajar.

Dalam konteks pembelajaran PAI, media digital memiliki dua peran penting. Pertama, sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Kedua, sebagai sarana untuk membangun motivasi belajar siswa, terutama di tengah dominasi budaya visual yang kuat di kalangan pelajar saat ini. *Bookwidgets*, dengan fitur visual yang menarik dan umpan balik instan, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Lebih jauh, urgensi pembaruan dalam strategi pembelajaran juga sejalan dengan nilai-nilai Islam itu sendiri. Dalam QS. Al-Alaq ayat 1–5, Allah memerintahkan manusia untuk membaca dan belajar, bahkan mengajarkan manusia dengan pena, sebagai simbol pentingnya ilmu dan inovasi dalam kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan zaman, seperti melalui media *Bookwidgets*, menjadi bagian dari aktualisasi ajaran Islam dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media *Bookwidgets* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Cendekia Cianjur.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengeksplorasi secara mendalam fenomena penggunaan media pembelajaran *BookWidgets* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Cendekia Cianjur. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami makna subjektif yang dikonstruksi oleh partisipan berdasarkan pengalaman langsung mereka, serta menelaah fenomena dalam konteks yang alami dan kompleks (Moleong, 2017).

Pendekatan kualitatif yang digunakan bersifat deskriptif dan naturalistik, di mana fokus penelitian lebih ditekankan pada proses daripada hasil. Peneliti mengeksplorasi secara mendalam kondisi objektif di lapangan melalui pengamatan langsung dan interaksi dengan subjek penelitian. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan induktif dengan pendekatan kerucut terbalik, yakni dimulai dari identifikasi masalah secara umum hingga menemukan kesimpulan yang bersifat khusus dan kontekstual terhadap penggunaan media *BookWidgets* dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2019)

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas belajar siswa di kelas yang menggunakan *BookWidgets*, sehingga peneliti dapat merekam berbagai bentuk interaksi dan tanggapan terhadap media pembelajaran tersebut. Selanjutnya, wawancara dilakukan secara semi terstruktur dengan informan yang terdiri dari kepala sekolah, guru, kurikulum, dan siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi mendalam sekaligus fleksibel dalam mengembangkan pertanyaan berdasarkan respons narasumber. Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan hasil observasi, dan transkrip wawancara.

Teknik analisis mengacu pada model Miles dan Huberman (1994) yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan menyaring dan menyederhanakan data sesuai fokus penelitian, sementara penyajian data dilakukan dalam bentuk naratif dan visual untuk memudahkan pemahaman pola yang muncul. Akhirnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan data yang telah diverifikasi secara berulang guna memastikan validitas dan konsistensinya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Cendekia Cianjur dalam rentang waktu tiga bulan, yakni dari bulan Mei hingga Juli 2025. Seluruh proses penelitian dirancang untuk memperoleh pemahaman yang utuh mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *BookWidgets* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung manajemen pendidikan yang inovatif dan kontekstual.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam era pendidikan modern berbasis teknologi, kebutuhan akan media pembelajaran interaktif menjadi semakin penting, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Cendekia Cianjur untuk mengkaji efektivitas penggunaan BookWidgets sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif, melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru, siswa, serta pihak kurikulum

Berdasarkan temuan di lapangan, BookWidgets terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru PAI menyampaikan bahwa fitur-fitur interaktif seperti kuis berbasis game, latihan *drag and drop*, serta penilaian otomatis memudahkan siswa memahami materi sekaligus meningkatkan semangat belajar mereka. Seorang guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran lebih hidup karena adanya interaksi digital yang menyenangkan. Tidak hanya itu, dari perspektif siswa, BookWidgets dinilai menarik, mudah digunakan, dan mempermudah pemahaman konsep-konsep dalam PAI. Umpan balik langsung yang diberikan oleh sistem BookWidgets juga menjadi poin penting yang mempercepat proses refleksi dan koreksi mandiri. Secara umum, indikator motivasi belajar yang muncul meliputi peningkatan minat, rasa ingin tahu, keaktifan, dan kemandirian dalam belajar. Berdasarkan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman (1986), kondisi belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat menumbuhkan semangat belajar secara alami. *Bookwidgets*, dalam hal ini, memberikan pengalaman belajar yang personal dan adaptif, yang sangat sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Dari sisi kurikulum, media ini dianggap sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Wakil kepala sekolah bidang kurikulum menyatakan bahwa BookWidgets memudahkan guru dalam merancang pembelajaran yang terstruktur, visual, dan sesuai kebutuhan siswa. Media ini juga dinilai sesuai dengan pendekatan Kurikulum 2013 yang menekankan pada partisipasi aktif, pembelajaran berbasis teknologi, dan pengembangan karakter. Namun demikian, dalam proses implementasinya, beberapa kendala teknis ditemukan, terutama pada tahap awal.

Beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur BookWidgets karena belum terbiasa. Hal ini menunjukkan pentingnya pelatihan dan pendampingan teknis agar pemanfaatan media digital dapat optimal. Tantangan lain adalah menjaga agar substansi materi PAI tetap kuat dan tidak tereduksi oleh tampilan visual semata, pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga harus mempertimbangkan aspek moral dan karakter siswa yang menjadi inti dari pendidikan Islam. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Euis Latipah dkk (2025). yang menegaskan bahwa PAI berperan penting dalam membentuk karakter luhur peserta didik melalui proses pembelajaran yang bermakna, kolaboratif, dan kontekstual. Keberhasilan pendidikan karakter sangat bergantung pada strategi pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu, penggunaan media digital seperti BookWidgets dapat menjadi pendekatan strategis yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan karakter Islami secara lebih aplikatif.

Dalam pembahasan hasil peneliti menegaskan bahwa BookWidgets tidak sekadar alat bantu, tetapi menjadi sarana strategis yang mampu menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara simultan. Hal ini selaras dengan teori hasil belajar dari Bloom yang membagi hasil pembelajaran ke dalam tiga ranah tersebut. Dengan fitur yang beragam, *Bookwidgets* memfasilitasi pengembangan ketiga aspek ini secara seimbang.

Dalam ranah kognitif, siswa ditantang untuk memahami konsep-konsep PAI melalui kuis dan latihan yang menarik. Pada aspek afektif, siswa menunjukkan ketekunan, antusiasme, dan sikap positif terhadap pelajaran. Sedangkan dari aspek psikomotorik, siswa mengembangkan keterampilan teknologi melalui interaksi dengan aplikasi digital

Efektivitas *Bookwidgets* dalam meningkatkan motivasi juga diperkuat oleh teori *Self-Determination* dari (Deci dan Ryan, 1985), yang menyatakan bahwa motivasi optimal tumbuh ketika tiga kebutuhan dasar psikologis terpenuhi: otonomi, kompetensi, dan keterkaitan. BookWidgets memberikan ruang otonomi kepada siswa untuk belajar mandiri, memberi tantangan sesuai tingkat kemampuan, serta menghadirkan keterhubungan melalui umpan balik guru secara digital.

Selain itu, penerapan BookWidgets juga membawa nuansa baru dalam pembelajaran PAI yang sebelumnya cenderung monoton dan bersifat ceramah. Kini, pelajaran agama dapat disampaikan melalui simulasi, visualisasi, dan permainan edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa materi keislaman pun dapat disampaikan dengan pendekatan kontekstual dan menyenangkan tanpa kehilangan substansinya, Penerapan media berbasis digital dalam pendidikan agama sejatinya menjadi respons adaptif terhadap perkembangan zaman. Dalam konteks serupa, penelitian oleh (Mutaqin et al., 2025). Menunjukkan bahwa pendekatan berbasis media kreatif memiliki efektivitas tinggi dalam menyampaikan nilai-nilai agama secara kontekstual dan menyenangkan.

Guru juga menyatakan bahwa setelah menggunakan *Bookwidgets*, partisipasi siswa meningkat secara signifikan. Sebelum penggunaan media ini, pembelajaran bersifat satu arah dan siswa cenderung pasif. Namun, setelah diperkenalkan *Bookwidgets*, siswa mulai aktif bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi materi secara mandiri, bahkan di luar jam pelajaran. Ini menandakan bahwa motivasi belajar yang muncul adalah intrinsik, yaitu dorongan dari dalam diri siswa untuk memahami dan menguasai pelajaran (Deci, dan Ryan, 1985).

Penelitian ini juga mengungkap bahwa guru merasa terbantu dalam proses evaluasi. Dengan fitur penilaian otomatis, waktu guru untuk mengoreksi dapat dihemat, sehingga fokus dapat dialihkan pada bimbingan dan penguatan pemahaman. Evaluasi formatif dapat dilakukan dengan cepat dan akurat, memungkinkan guru mengidentifikasi kelemahan siswa secara *real-time* dan melakukan intervensi segera

Pengalaman belajar yang didesain dengan baik melalui *Bookwidgets* menjadi contoh konkret pembelajaran berbasis teknologi yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). *Bookwidgets* tidak hanya menyampaikan materi, tetapi menciptakan interaksi bermakna antara siswa dengan konten, guru, dan teman belajar.

(Gagné dan Briggs) menyebut bahwa media pembelajaran harus mampu merangsang proses belajar siswa. *Bookwidgets* memenuhi kriteria ini dengan memadukan teks, gambar, warna, dan interaktivitas. Fungsi atensi (menarik

perhatian), fungsi motivasi, serta fungsi evaluasi dalam teori media pembelajaran pun tercermin dalam penggunaan *Bookwidgets*.

Selanjutnya, hasil observasi juga menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa. Mereka menjadi lebih disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab terhadap tugasnya. Bahkan beberapa siswa dengan inisiatif sendiri mengakses BookWidgets di luar jam pelajaran, mencari latihan tambahan, dan meminta bimbingan guru. Ini membuktikan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan motivasi sesaat, tetapi juga membentuk pola belajar jangka panjang yang mandiri.

Di sisi lain, efektivitas media ini tetap sangat tergantung pada peran guru. Teknologi tidak dapat berdiri sendiri tanpa dukungan pedagogis. Guru harus mampu mengelola media, memahami fitur, serta menyesuaikannya dengan kebutuhan siswa. Pelatihan guru secara berkelanjutan perlu dilaksanakan agar pemanfaatan BookWidgets dapat menjangkau lebih luas dan lebih dalam.

Penelitian ini juga menegaskan pentingnya kolaborasi antara guru, siswa, dan pihak kurikulum dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang sehat. BookWidgets hanyalah alat bantu, namun keberhasilan proses belajar sangat dipengaruhi oleh strategi pengajaran, pendekatan humanistik, dan komunikasi antar-pihak dalam lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan BookWidgets dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Cendekia Cianjur terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan fleksibel. Melalui pendekatan berbasis teknologi, siswa dapat memahami materi PAI secara lebih kontekstual dan aplikatif, sementara guru terbantu dalam menyusun materi, melakukan evaluasi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis.

Keberhasilan ini memberikan implikasi penting bagi dunia pendidikan Islam, bahwa pendekatan modern dan berbasis teknologi tidak harus bertentangan dengan nilai-nilai religius. Justru, keduanya dapat saling melengkapi jika diterapkan dengan bijak dan seimbang. BookWidgets menjadi contoh bahwa teknologi dapat menjadi jembatan yang efektif dalam menyampaikan ajaran Islam dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa zaman sekarang.

Simpulan

Penelitian yang dilakukan di SMP Islam Cendekia Cianjur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Bookwidgets* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa digital masa kini. Fitur-fitur seperti kuis berbasis game, penilaian otomatis, serta tampilan visual yang menarik terbukti mampu menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, keaktifan, dan kemandirian siswa dalam proses belajar.

Secara pedagogis, *Bookwidgets* berhasil menyentuh tiga ranah hasil belajar menurut Bloom: kognitif (pemahaman konsep), afektif (sikap dan minat terhadap pelajaran), dan psikomotorik (kemampuan mengoperasikan media digital). Teori motivasi dari Sardiman, Deci dan Ryan (Self-Determination Theory), serta pendekatan *student-centered learning* semakin memperkuat bukti bahwa *BookWidgets* bukan hanya media bantu teknis, tetapi sarana strategis dalam pembelajaran PAI yang kontekstual dan transformatif.

Meskipun ditemukan beberapa kendala teknis pada awal implementasi, terutama dari sisi adaptasi guru, hal tersebut dapat diatasi dengan pelatihan dan pendampingan berkelanjutan. Selain itu, keberhasilan penggunaan *Bookwidgets* juga sangat ditentukan oleh kolaborasi antara guru, siswa, dan pihak kurikulum dalam membangun ekosistem pembelajaran yang sehat dan dinamis.

Dengan demikian, integrasi media pembelajaran digital seperti *Bookwidgets* dapat menjadi solusi alternatif dalam menyampaikan materi keislaman secara modern, kontekstual, dan bermakna, tanpa mengurangi nilai-nilai spiritual yang dikandungnya. Temuan ini memberikan implikasi penting bahwa teknologi dan pendidikan Islam bukanlah dua hal yang bertentangan, melainkan dapat berjalan seiring apabila diimplementasikan secara bijak dan tepat sasaran.

Daftar Pustaka

- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum.
- Fauzi, A. (2023). *Strategi Pembelajaran Inovatif di Era Digital*. Jakarta: Pustaka Ilmu Mandiri.
- Gagné, R. M., dan Briggs, L. J. (1979). *Principles of Instructional Design*. Edisi Kedua. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- GTK Dikdasmen. (2023). *Informasi dan kebijakan Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. <https://gtk.kemdikbud.go.id>
- Latipah, E., Nurwita, I., Z, L. A., & Fatimah, D. (2025). Shaping Noble Character: The Impact of Islamic Religious Education on Student Morals at Junior High School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1), <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6462>
- Moleong Lexy J, (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles Matthew B. dan A. Michael Huberman, (1994) *Qualitative Data Analysis*, Jakarta: UI Press.
- Mutaqin Dadang Zenal dkk (2025), “Penerapan Art of Dakwah untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Belajar Agama Islam di EKK MAN 1 Cianjur,” *TA’LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol.8 No.1
- Nasution S. (2006) *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung: Tarsito.
- Sadiman, A.S. (1986). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.